SEGA™

SEGA SATURN™

SATURN BOMBERMAN

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não te aproximes demasiado do ecrã. Senta-te a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- Utiliza o jogo numa televisão de pequeno ecrã.
- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou deixar marcas no fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evita o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande ecrã.

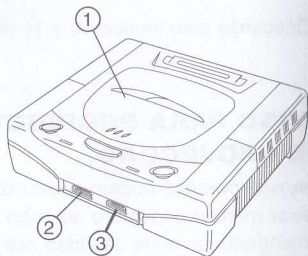
COMO USAR O SISTEMA SEGA SATURN

Este CD só pode ser utilizado no sistema Sega Saturn. Não deves tentar ler este CD noutro leitor de CDs pois deste modo poderás danificar os auscultadores e transmissores.

1. Instala o teu sistema Sega Saturn como indica no seu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Coloca o disco dentro do leitor com a etiqueta voltada para cima e fecha a porta do leitor.
3. Pressiona o Botão Power. O jogo começará após o logotipo da Sega Saturn. Se não aparecer nada no ecrã, desliga o sistema (OFF) e certifica-te de que este está correctamente instalado.
4. Se desejares parar um jogo em curso ou se o jogo terminar e quiseres recomeçar, pressiona o Botão de Reset na consola Sega Saturn para regressares ao ecrã de Título do Jogo. Se pretenderes regressar ao Painel de Controle, pressiona simultaneamente os Botões A, B, C e Start a qualquer momento.
5. Se ligares a corrente sem teres inserido um disco, aparecerá o Painel de Controle CD Audio. Se quiseres jogar, coloca o disco no leitor, utiliza o Botão D para mover o cursor para o botão superior esquerdo do Painel de Controle, e pressiona Start. Poderás ver os ecrãs de apresentação do jogo.

IMPORTANTE: O CD Sega Saturn contém um código de segurança que permite que o disco seja lido. Certifica-te de que manténs o disco limpo e de que o manuseias cuidadosamente. Se o teu sistema Sega Saturn não conseguir ler o disco, retira-o e limpa-o cuidadosamente com um pano, começando pelo centro e limpando em linha recta até ao bordo.

***Nota:** Este jogo é para um total de 10 jogadores. Consulta a página 8.*

1. Leitor de CD
2. Control Pad 1
3. Control Pad 2

O PAVIO ESTÁ ACESO

Mais um dia aparentemente rotineiro para o Bomberman. A voar em patrulha, procurando ameaças à santidade de paz que o mundo desfrutava, Bomberman encontrou o que poderia estragar tudo.

Escondido pela densa vegetação da floresta tropical, algo chamou a atenção do Bomberman. Saída das profundezas verdes estava a Torre de Cristal. Mas os cristais que mantinham o horrível monstro Crator dentro da torre não estavam lá, nem Crator.

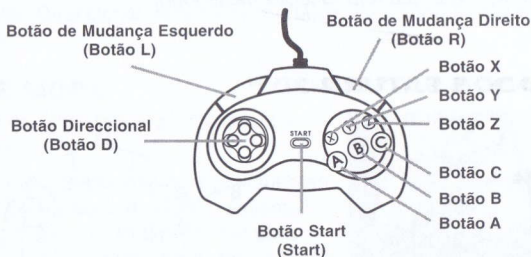
Então, uma mensagem rádio fez-se ouvir no cockpit. Era o Dr. I…

"Bomberman, Mr. Meanie soltou Crator e está a usar os seus poderes para conquistar o mundo! Tens de recuperar os cristais antes que seja tarde demais! O Parque de Diversões MeanieLand é a base secreta deles. Por favor, despacha-te!"

Bomberman tem de recuperar o controlo dos cristais e restaurar ordem num planeta condenado, esmagando o malvado Mr. Meanie no processo.

Com isso, começa um novo capítulo na luta entre o bem e o mal…

TOMA O CONTROLO

CONTROLADOR SATURN

BOTÃO DIRECCIONAL

- Percorre as opções anteriores ao jogo
- Guia o Bomberman nos labirintos
- Determina a direcção das bombas lançadas

BOTÃO START

- Avança para o ecrã de Título, a partir da demonstração
- Entra/sai dos ecrãs de opção
- Selecciona opções
- Pausa e continua o jogo

BOTÃO A

- Selecciona definições nos ecrãs de Título e de opções
- Faz o Bomberman apanhar e atirar itens ao usar a Luva de Potência (consulta a página 15)
- Utiliza poderes especiais de Dinossauros

BOTÃO B

- Cancela selecções no ecrã de Título
- Detona bombas de Controlo Remoto

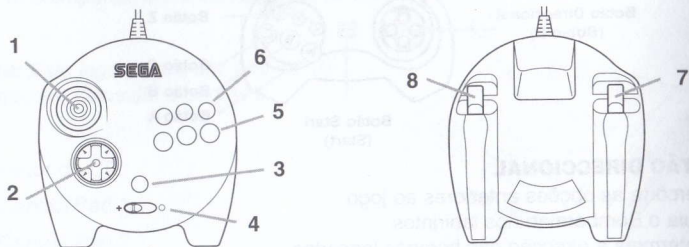
BOTÃO C

- Selecciona definições nos ecrãs de Título e de Opções
- Coloca bombas

BOTÕES L E R

- Pára bombas lançadas
- Pressionar os dois botões simultaneamente faz com que o Bomberman salte do dinossauro

Nota: *Os Botões X, Y e Z não têm funções neste jogo.*

CONTROLADOR SATURN 3D™

1. Botão Analógico do Polegar
2. Botão Direccional
3. Botão Start
4. Interruptor de Modo (Alterna entre os modos "+" e "o"; ver em baixo)
5. Botões A, B e C
6. Botões X, Y e Z
7. Gatilho L
8. Gatilho R

Quando o Controlador Saturn 3D está em Modo "o", o Botão Analógico é usado para guiar o Bomberman. Quando em Modo "+", é usado o Botão Direccional.

Nota: *As funções de botão para o Controlador Saturn 3D são iguais às do Controlador Saturn. Os gatilhos L e R executam as mesma funções dos Botões L e R.*

OPÇÕES DOS ECRÃS ANTERIORES AO JOGO

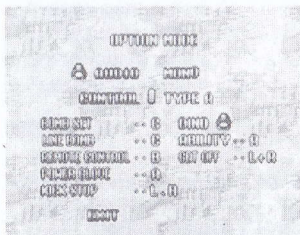
Depois de aparecerem os logotipos Sega e Hudson™. Começa uma introdução, seguida pelo ecrã de Título do Saturn Bomberman. Segue-se uma demonstração do jogo. Pressiona Start, a qualquer altura, para voltar ao ecrã de Título.

No ecrã de Título, pressiona Start para ver as tuas opções. Salienta-as usando o Botão Direccional para Cima ou Baixo. Pressiona qualquer botão para as seleccionar.

GAME MODE

Escolhe de entre três explosivos jogos diferentes:

Jogo Normal, Battle e Master (consulta as páginas 6-12 para instruções). Salienta pressionando o Botão Direccional para Cima ou Baixo e pressiona qualquer botão para seleccionar.

OPÇÕES

Personaliza o teu jogo, escolhendo de entre as opções disponíveis. Percorre as selecções pressionando o Botão Direccional para Cima ou Baixo. Muda o valor da Opção pressionando o Botão Direccional para a Esquerda ou Direita. Escolhe Exit e pressiona o Botão A, C ou Start para voltar ao Ecrã de Selecção de Modo.

Audio: Escolhe entre som Stereo e Mono.

Control: Escolhe de entre cinco configurações de funções de botão pre-definidas.

Exit: Voltar ao ecrã de Selecção de Modo.

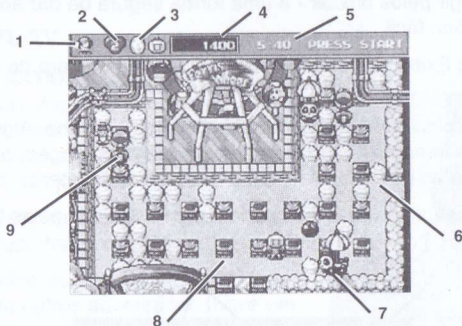
DIVERSÃO E JOGOS

Depois de seleccionares o modo de jogo, aparecem três escolhas de jogo. Percorre as escolhas pressionando o Botão Direccional para Cima ou Baixo.

NORMAL GAME

Escolhe começar um novo jogo ou voltar a um jogo previamente gravado, seleccionando Load Game. Quando seleccionas New Game, começa uma curta animação. Deixa-te ficar a vê-la ou pressiona Start a qualquer altura para mergulhar na acção. Abre caminho pelos labirintos, colocando bombas e rebentando objectos. Avança para o labirinto seguinte destruindo os Zarfs. Os Zarfs são a chave para ganhar acesso ao nível seguinte. Quando estes estiverem fora do caminho, avanças para a tua nova oportunidade de salvar o mundo. Este jogo pode ser jogado com um ou dois jogadores.

1. Contador de Zarfs: Indica o número de Zarfs que te falta destruir.
2. Corações: Exibe o número de oportunidades que te restam para sobreviver à carnificina.
3. Ovo Dino: Este medidor exibe o crescimento do teu Dinossauro. À medida que reúnes pontos, o medidor cresce lentamente. Quando fica cheio, o teu dinossauro cresce um nível. Consulta Ajuda de Dinossauro, nas páginas 13-14, para mais informações.

4. Pontuação: Exibe o número de pontos que acumulaste.
5. Tempo: Exibe o tempo que te resta para destruir todos os Zarfs. Se não o conseguires antes do tempo acabar, perdes um coração. Se estiveres em cima de um dinossauro, também perdes esse dinossauro.
6. Bloco Mole: Coloca bombas para os tirar do teu caminho, à medida que procuras os Zarfs. Alguns blocos contém Melhorias (consulta as páginas 14-17)
7. Inimigo: Estes brincalhões fazem o que podem para parar a tua busca. Certifica-te de os parar antes que te parem a ti.
8. Bloco Duro: Estas barreiras não podem ser destruídas pelas tuas bombas.
9. Zarf: Destrói todos para abrir a porta de saída para o nível seguinte.

UMA NOTA SOBRE GRAVAÇÕES E CONTINUAÇÕES

Depois do jogo acabar, aparece um ecrã que te permite gravar os dados do teu jogo mais recente. Para tal, escolhe Save Game. Da próxima vez que escolheres jogar um Jogo Normal, podes escolher começar a partir do teu nível mais recentemente gravado, seleccionando Load game. Escolher Continue leva-te de volta ao jogo onde o deixaste. Quit leva-te de volta ao ecrã de Título.

Importante: Não desligues o teu sistema Sega Saturn até a Gravação estar completa.

BATTLE GAME

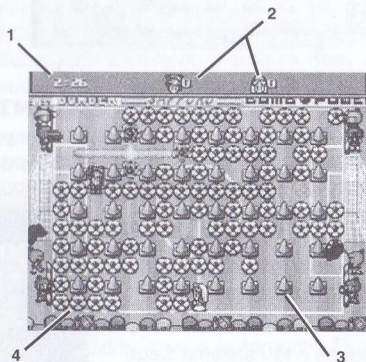
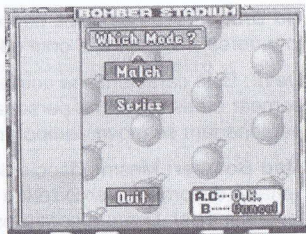
Cansado de tentar salvar o mundo? Faz uma pausa e joga um jogo que leva as tuas capacidades de colocar bombas ao limite. É cada um por si, à medida que colocas bombas numa variedade de percursos. O último jogador de pé ganha. Joga contra até nove amigos ou desfruta da companhia de vários adversários controlados pelo computador que anseiam por te enfrentar.

Nota: *O Saturn Bomberman pode ser usado por até 10 jogadores, usando o Adaptador Multi-Jogador Sega 6 Player™ (vendido separadamente). Ao usar um multi-tap, liga-o na Porta de Controlo 2.*

1. Tempo: Exibe o tempo restante antes do jogo acabar. À medida que o tempo se aproxima do fim, o ecrã começa a encher com blocos que empurram os jogadores para o centro do ecrã, onde terão de batalhar. Não te deixes atingir pelos blocos - é uma forma segura de dar ao teu adversário uma vitória fácil.

2. Personagens: Exibe as personagens em jogo e o número de jogos que venceram.

3. Bloco Mole: Coloca bombas para os tirar do teu caminho. Alguns Blocos Moles contém itens de Melhoria que dão à tua personagem poderes especiais. Consulta as páginas 14-17 para descrições dos itens.

4. Bloco Duro: Estas barreiras não podem ser destruídas pelas tuas bombas.

Depois de seleccionares Battle Game, aparecem vários ecrãs de Opções. Primeiro, escolhe Match Play ou Series. Match Play coloca os adversários uns contra os outros numa febre explosiva de bombardeamentos. Escolhe o teu nível à medida que progrides. O último bomber de pé vence. Series permite-te pré-seleccionar os teus níveis e o número de jogos em cada nível. Cada modo tem uma variedade de definições personalizadas que te permitem configurar a tua diversão. Escolhe as definições pressionando o Botão Direccional para Cima, Baixo, Direita e Esquerda. Faz selecções pressionando o Botão A, C ou Start. Cancela uma selecção pressionando o Botão B.

MATCH PLAY

OPÇÕES DE BATALHA

Stage: Primeiro, decide o tamanho do teu campo de jogo. Normal permite até oito jogadores, enquanto que Wide permite uma batalha de até dez jogadores.

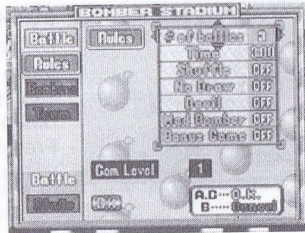
Mode: Single significa cada um por si. Tag permite-vos trabalhar por equipas.

Players: Escolhe os teus adversários. Joga contra até sete outros adversários (nove em modo Wide), humanos ou controlados pelo computador.

REGRAS

Number of Battles: Escolhe o número de vitórias necessárias para vencer o confronto.

Time: Quanto tempo duram as tuas batalhas?

Shuffle: Com esta opção ligada, os pontos de partida dos jogadores mudam aleatoriamente no início de cada batalha. Se estiver desligada, os jogadores começam sempre no mesmo sítio.

No Draw: Pesos pesados descem para encher o campo de jogo, forçando os jogadores a acabar uns com os outros ou a ficarem esmagados.

Devil: Esta característica activa um diabo para aparecer como Melhoria e semear a destruição na personagem, ligando-se a ela e fazendo com que a personagem se mova, temporariamente, a super velocidade.

Mad Bomber: Mesmo depois de rebentado, tu ou os teus adversários podem voltar à desordem, percorrendo o perímetro da área de jogo numa aeronave a jacto especial. Dispara contra os jogadores restantes. O jogo continua até que reste apenas um jogador na área de jogo.

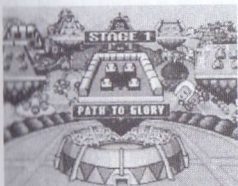
Bonus Game: Adiciona um jogo bónus Bomber Catcher. Atribuído ao vencedor do confronto, o jogo é uma oportunidade de apanhar melhorias adicionais. Primeiro, move a grua para a direita, pressionando e segurando o Botão B até a grua estar à longitude sobre a qual a queres largar. Depois, pressiona e segura o Botão C até a grua estar à latitude sobre a qual a queres largar. A grua descerá. Colocaste-a no sítio certo?

Computer Level: Escolhe a força dos teus adversários controlados pelo computador. Quanto mais alto o número, mais fortes eles são.

BOMBER

Escolhe aqui o teu bomber.

EQUIPA

Divide os teus jogadores em equipas, quando em Modo Tag. Selecciona a equipa na qual queres colocar a personagem seleccionada, pressionando o Botão Direccional para a Esquerda ou Direita. Pressiona o Botão A, C ou Start para escolher. O Botão B cancela as tuas selecções.

NÍVEL

Escolhe de entre oito níveis onde batalhar. Percorre--os para a Esquerda ou Direita com o Botão Direccional.

SERIES

Primeiro, escolhe começar um novo jogo ou continuar um jogo previamente gravado.

OPÇÕES DE BATALHA

Stage: Primeiro, escolhe o tamanho do campo de jogo. Normal permite até oito jogadores, enquanto que Wide permite uma batalha de até dez jogadores.

Mode: Single significa cada um por si. Tag permite-te trabalhar por equipas.

Players: Escolhe os teus adversários. Joga contra até nove outros jogadores, humanos ou controlados pelo computador.

SCHEDULE

Esta definição de batalha permite-te escolher o número de batalhas a jogar em cada Nível. Pode ser jogado um total de 100 batalhas, em qualquer combinação de níveis.

REGRAS

Number of Battles: Escolhe o número de vitórias necessárias para vencer o Confronto.

Time: Quanto tempo duram as tuas batalhas?

Shuffle: Com esta opção ligada, os pontos de partida dos jogadores mudam aleatoriamente no início de cada batalha. Se estiver desligada, os jogadores começam sempre no mesmo sítio.

No Draw: Elimina um jogo empatado quando os jogadores explodem ao mesmo tempo. O último jogo volta a ser jogado.

Devil: Esta característica activa um diabo para aparecer como Melhoria e semear a destruição na personagem, ligando-se a ela e fazendo com que a personagem se mova, temporariamente, a super velocidade.

Mad Bomber: Mesmo depois de rebentado, tu ou os teus adversários podem voltar à desordem, percorrendo o perímetro da área de jogo numa aeronave a jacto especial. Dispara contra os jogadores restantes. O jogo continua até que reste apenas um jogador na área de jogo.

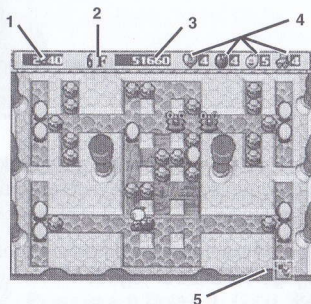
Bonus Game: Adiciona um jogo bónus Bomber Catcher. Atribuído ao vencedor do confronto, o jogo é uma oportunidade de apanhar melhorias adicionais. Primeiro, move a grua para a direita, pressionando e segurando o Botão B até a grua estar à longitude sobre a qual a queres largar. Depois, pressiona e segura o Botão C até a grua estar à latitude sobre a qual a queres largar. A grua descerá. Colocaste-a no sítio certo?

Computer Level: Escolhe a força dos teus adversários controlados pelo computador. Quanto mais alto o número, mais fortes eles são.

BOMBER

Escolhe aqui os teus bombers.

MASTER GAME

Este é um jogo solitário que testa a tua capacidade de trabalhar nos labirintos que levam ao malvado Mr. Meanie. Mas não basta limpar os labirintos, tens de passar os Chefes que o Mr. Meanie colocou pelo caminho. Para completar um labirinto, tens de destruir os inimigos que vagueiam pelos corredores. Rebenta-os e procura a escada para baixo que te leva à área seguinte.

1. Tempo: Exibe a quantidade de tempo restante para o labirinto. Mantém-te atento ao relógio, para não seres apanhado desprevenido.

2. Nível: Exibe o teu nível actual.

3. Pontuação: Exibe os pontos que acumulaste até então.

4. Itens Básicos: Exibe o número de itens que tens actualmente no teu arsenal (consulta as páginas 14-17 para uma explicação). Estes itens passam contigo de labirinto em labirinto.

5. Itens Especiais: Podes apanhar outros itens pelo caminho mas estes não passam contigo de ecrã em ecrã.

AJUDA DE DINOSSAURO

Ao tentar descobrir os planos do maquiavélico Mr. Meanie, Bomberman encontrou grandes ovos, com manchas. Partindo um deles, nasce um de vários dinossauros. O Bomberman pode saltar-lhe para o dorso e aproveitar o seu poder especial. Existem cinco dinossauros diferentes, que podem aparecer para ajudar o Bomberman, cada um com um poder especial diferente. Activa estes poderes pressionando o Botão A (na definição de Controlador por defeito). Quando o Bomberman está montado num dinossauro e é tocado por um inimigo (excepto em jogo Batalha) ou rebentado por uma bomba, o dinossauro recebe os danos, deixando o Bomberman continuar. O Bomberman pode desmontar do dinossauro a qualquer altura, pressionando os Botões L e R ao mesmo tempo. Basta andar em direcção ao dinossauro para o montar outra vez.

Existem duas formas de fazer os dinossauros crescer. Em Jogo Normal, reúne pontos e observa o medidor ovo a encher. Quando ficar cheio, o teu dinossauro cresce um nível. Em Jogo Batalha, descobre ovos adicionais e apanha--os para fazer o teu dinossauro crescer. No entanto, os dinossauros só podem crescer três vezes.

Dinossauro Púrpura: Este dinossauro emite ondas ultra-sónicas que explodem bombas e revelam se existe alguma coisa nos Blocos Moles ou não.

Dinossauro Azul: Este dinossauro pode pontapear bombas por cima de objectos. A capacidade de pontapear dele fica mais forte à medida que ele cresce.

Dinossauro Verde: Este dinossauro corre depressa em linha recta até ser parado por um obstáculo. À medida que cresce, ganha a capacidade de parar de correr e de virar enquanto corre.

Dinossauro Amarelo: Este dinossauro pode parar os teus adversários com o rugido dele. O alcance do seu rugido aumenta como o tamanho.

Dinossauro Cor-de-Rosa: Este dinossauro pode saltar por cima de Blocos Moles. Quando cresce, pode saltar também por cima de Blocos Duros e por cima das delimitações para o outro lado do ecrã.

ITENS DE MELHORIA

Ao longo das suas jornadas, o Bomberman encontra vários itens que são descobertos rebentando os Blocos Moles. A maior parte dos itens ajudam-te muito mas outros só te prejudicam. Depois de cada descrição, uma letra designa que jogos contém o item; N = Normal, B = Batalha, M = Mestre.

Poder de Fogo: Estende o comprimento da explosão das tuas bombas, em incrementos de um bloco (até 16 blocos). N, B, M

Penetrador: Este dispositivo destrói um segmento inteiro de Blocos Moles e não apenas um. N

Patins: Calça-os para andares mais depressa. Quantos mais apanhares, mais depressa corres. N, B, M

Bomba: Encontra-as para poderes colocar mais de uma bomba ao mesmo tempo. Podes apanhar e colocar até 10 bombas. N, B, M

1-Up: Dá-te uma oportunidade extra de acabar o jogo. N

Caveira: Se tropeçares numa destas, serás vítima da doença que possui. Tem cuidado! Mesmo que não toques na caveira, tocar um jogador infectado transmite a doença para ti. Embora as doenças não sejam fatais, podem apressar a tua despedida. B

Doença Hyper Velocidade: Acelera a tua personagem de forma incontrolável.

Retardamento de Velocidade: Abranda o movimento da tua personagem até ao ponto de letargia.

Bombarreia: A tua personagem coloca bombas descontroladamente.

Bombaralisia: A tua personagem fica incapaz de colocar bombas.

Doença Fogo Diminuído: O poder de fogo da tua bomba é reduzido à força original.

Doença Movimento Espasmódico: A tua personagem dispara em linha recta e só pode ser parada, se bater num obstáculo.

Instabilidade Direccional: A tua personagem move-se na direcção oposta à pressionada no Botão Direccional.

Detonação Prematura: As bombas explodem quase imediatamente após serem colocadas.

Paivite Lenta: A detonação da bomba é adiada.

Transplantação Involuntária: A tua personagem infectada troca subitamente de lugar com outra personagem.

Lançar Bomba: Dá-te a capacidade de pontapear uma bomba em linha recta. Coloca uma bomba e, depois, aproxima-te dela antes de explodir. Isto pontapeia a bomba nessa direcção. N, B, M

Luva de Potência: Coloca-a para atirar bombas. Primeiro, coloca uma bomba, pressionando o Botão C e, depois apanha-a, pressionando o Botão A. Podes segurar a bomba durante o tempo que quiseres. Atira-a pressionando o Botão A outra vez. N, B, M

Passar Bombas: Permite-te passar por bombas colocadas, sem te magoares. N

Bloco: Permite à tua personagem passar por blocos moles. N

Controlo Remoto: Permite-te detonar a tua bomba quando quiseres. Basta pressionar o Botão B. N, M

Bomba de Potência: Permite-te colocar uma bomba grande. A primeira bomba que colocas numa sequência será sempre a Bomba de Potência. N, B

Bomba Gasosa: Segura o Botão C até a tua personagem ficar amarela. Quando soltas o botão, a tua bomba voa e explode. N, B

Bomba Linha: Quando seguras o Botão C, todas as bombas que tens são plantadas em linha. N, B

Fato de Fogo: Apanha este item para 10 segundos de invencibilidade. N, M

Sandálias: Abrandam a tua personagem. N, B, M

Coração: Apanha-o e recebe um empréstimo de vida, sustendo um golpe sem danos. N, B, M

Diabo: Todos os jogadores são afectados por uma doença de caveira. Consulta a página 15 para uma lista de doenças de caveira. B

Maçã: Um item bónus que te oferece 1000 pontos. N, M

Ovo: Nasce um dos cinco tipos de dinossauros (consulta as páginas 13-14 para detalhes). N, B

Bomba Borracha: Esta bomba está coberta por uma substância que faz a bomba ressaltar quando pontapeada ou atirada. N, B

Mina: Esta mina é colocada como uma bomba mas detona da próxima vez que alguém passar por cima dela. B

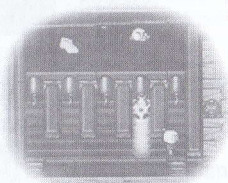
Relógio: Paralisa os inimigos por 10 segundos. N

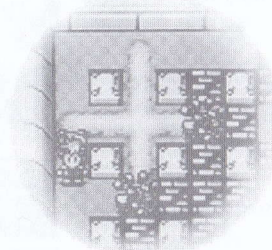
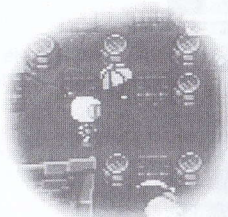
Fogo Total: Aumenta a força das tuas bombas ao máximo. B

Fusão: Depois de apanhares este item, podes agarrar qualquer outro jogador durante um curto período de tempo. B

Carne: Um item bónus que te oferece 500 pontos. N

Gelado: Um item bónus que te oferece 4000 pontos. N, M

DESACTIVADORES DE SITUAÇÃO DO BOMBERMAN

Nos níveis 1-5 do Jogo Normal, procura um grupo de canhões que aponta para fora do barco. Coloca uma bomba atrás deles e os canhões dispararão para o oceano. Tenta atingir o peixe ou o polvo para pontos extra. Vai procurando outras oportunidades como estas de ganhar pontos.

Alguns blocos moles, em jogo Normal, contêm pára-quedas que são lançados para o ar depois da detonação da tua bomba. Apanha os pára--quedas e receberás pontos bónus. Não te preocupes por não os conseguires agarrar a tempo - quando chegam ao chão, transformam-se em melhorias.

Uma forma rápida de rebentar muitos blocos moles ao mesmo tempo é colocar as bombas nas intersecções entre blocos duros. A explosão da tua bomba espalha-se em todas as direcções, fazendo uma boa colheita.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, **acompanhados da respectiva prova de compra.**

MANUTENÇÃO DO CD SEGA SATURN

- O CD Sega Saturn foi concebido exclusivamente para o sistema Sega Saturn.
- Certifica-te de que manténs a superfície do disco limpa e sem riscos.
- Não deixes o disco exposto à luz directa solar ou próximo de outras fontes de calor.
- Certifica-te de que fazes uma pausa ocasional durante um jogo prolongado.